

SEGA



PLANET
Z
S
O
U
L
S
T
R
E
A
M
G
A
M
E
S

PLANET Z S O U L S T R E A M G A M E S



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TEC-TO

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar um vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existem um tipo raro de epilepsia, denominada fotosensível, que pode ser estimulada por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou ruídos de voz passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo.

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte um médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência HDTV).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso de vídeo game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Importante

Escolha a alternativa correta.

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar video games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curir e Natureza
- (d) Todas as anteriores
- (e) Nenhuma das anteriores

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns! A prática do esporte é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Deixe o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

Colocando o CD

1. Prepare o seu Sega Saturn, como descrito no manual de instruções que o acompanha.
2. Certifique-se de que o Sega Saturn está desligado. Conecte o joystick 1.
3. Coloque o **Burning Rangers** (com o rótulo virado para cima) no CD drive da console e feche a tampa do compartimento.
4. Ligue sua televisão e o seu Sega Saturn. O logotipo do Saturn aparecerá na tela. Se nada aparecer, desligue o aparelho e verifique se as conexões estão firmes e corretas. Depois, ligue-o novamente.
5. Poderá aparecer então, tanto o logotipo Sega e a introdução do jogo, como a Tela Principal do Panel de Controle. Neste último caso, use o Botão Direcional para percorrer as opções e selecionar a opção "Saturn". Em seguida, aperte o Botão C para iniciar o jogo. Você visualizará a Tela de Apresentação do mesmo. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o CD está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
6. Se você quiser voltar ao início de um jogo que já estiver rodando, aperte o Botão Reset na console do Sega Saturn. Assim, surgirá a tela do Panel de Console.
7. **Burning Rangers** é para 1 jogador.



Oo Burning Rangers

Diretrizes Primárias

Salvar a vida humana

Proteger nosso futuro

Mantê-lo vivo a esperança

Este é o futuro próximo

O mundo mudou, as pessoas continuam as mesmas.

A humanidade continua sobrevivendo com sonhos e esperanças.

Mas os sonhos estão sendo esquecidos, a esperança está desaparecendo.

É tarefa dos Burning Rangers encontrar aqueles que demonstram os homens da nova era, entrando nos áreas mais perigosas para salvar as vidas daqueles que tenham sido apertados.

A tarefa deles não é somente salvar pessoas, mas também recuperar a esperança no caminho obscuro que o mundo tomou.



Conteúdo

Criação e Time	7
Controles Básicos	12
Controles Especiais	14
Começando	17
Modo de História	19
Perfil das Missões	20
Informações em Tela	23
Habilidades e Técnicas	23
Resultado de Missão	27
Opções	30
Créditos	31

Shou Amabane

Sexo	Masculino
Idade	21
Estatura	1,80m
Peso	85Kg
Aniversário	7 de Agosto



Assim que as chamas ficaram fora de controle e se intensificaram, o desesperado garoto de 10 anos Shou começou a chorar compulsivamente. Um esboço de desluminamento apareceu, estendido a uma lua cheia de sangue que lançou o jovem garoto para a selvação. Então – e nos incontáveis sorrisos esboçados à partir disso – Shou olhou para trás para observar a fantasmagórica Burning Ranger vaporizar-se numa bola de chama.

Esse foi o dia que mudou a vida de Shou, o dia que ele reconheceu seu destino.

Dez anos mais tarde, ele havia aprendido que podia se chamar de Burning Ranger, e talvez um dia ele seria capaz de pagar seu débito.

Sexo:	Feminino
Idade:	19
Estatura:	1,64m
Peso:	47Kg
Aniversário:	Desconhecido



Após uma chama ter impiedosamente tirado as vidas de seus pais, a jovem e confusa Tilla foi criada pelo Governo. O início frio e impessoal deu a ela um desejo de salvar outros da dor dessa perda.

A força de caráter, a compaixão ilimitada, e destreza física extraordinária fizeram dela uma perfeita candidata aos Burning Rangers – sua nova família.

Lesal Phoenix

Sexo	Masculino
Idade	22
Estatura	1,85m
Peso	76kg
Aniversário	23 de Janeiro



Lesal se juntou à luta de fogo após sair da universidade – mais pela experiência do que por um desejo real de ajudar as pessoas. No entanto, uma vez que ele se viu envolvida com o trabalho de atualmente salvar vidas, ele rapidamente ganhou um grande respeito por esse trabalho.

Lesal vive dentro de si com o perfeito temperamento para um Burning Ranger. Ele é um grande intelectual que sempre pensa antes de agir, graças a um intenso respeito pelo valor de cada vida.

Big Landman

Sexo:	Masculino
Idade:	35
Estatura:	2,30m
Peso:	245Kg
Aniversário:	29 de Abril



Big é o mais velho e experiente das Burning Rings. Sua grande força e incrível percepção sensorial levaram ao salvamento de muitas centenas de vidas no momento em que se havia perdido toda a esperança.

Big foi gravemente ferido num terrível acidente no início de sua carreira, mas graças a sua vontade de ferro e enorme senso de justiça, ele agora opera com um corpo refeito usando implantes de neuro-el e carbo-fibra.

Chris Porter

Sexo:	Feminino
Idade:	24
Estatura:	1,72m
Peso:	53Kg
Aniversário:	10 de Setembro



Chris tinha apenas 13 anos quando seu pai – um Burning Ranger da primeira geração – morreu enquanto tentava salvar sobreviventes de uma explosão química. Chris cresceu com grande orgulho de seu pai e seu último sacrifício, mesmo ela acreditando que seu trabalho foi deixado inacabado. Chris decidiu continuar a legado de seu pai, apesar da grande objeção de sua mãe.

Seu julgamento radical e sua habilidade de permanecer calma nos momentos mais difíceis foram talentos rapidamente reconhecidos como perfeitamente ligados ao trabalho da Tese de Navegadores Burning Rangers.

Controles Básicos

A seção a seguir descreve a Configuração Básica do Controle do Jogo. Para obter as configurações do Control Pad (Controle de Jogo), veja a página 30.

Controle de Jogo da Sega Saturn



Controle de Jogo Sega Saturn 3D



Nota: No modo "4", o Controle de Jogo da Sega Saturn 3D funciona da mesma maneira que os Controles de Jogo da Sega Saturn.

...Controles Básicos

Controles Pré-Jogo

Botão D	Mover o Cursor
Botão A/C	Entrar com a Seleção
Botão B	Cancelar a Seleção
Botão L/R	Não é Usado
Botão X/Y/Z	Não é Usado
Iniciar	Entrar com a Seleção

Durante as Missões

Botão D	Controla os Movimentos do seu "Ranger"
Botão A/C	Ativa Impulsor de Salto
Botão B	<ul style="list-style-type: none">• Dispara Fuzo / Carrega Fuzo• Ativa alterações
Botão R	Gira o ângulo de visão em 90° à direita
Botão L	Gira o ângulo de visão em 90° à esquerda
Botão Y + Botão D	Controla o ângulo de visão
Botão X/Z	Pode Instruções Iniciais da base
Iniciar	Para o jogo

Controles Especiais

[D Botão Thrust se refere ao Botão A ou C, que ativa o Impulsor de Salto do seu personagem]

Rajada de Laser



Pressione e segure o Botão L até o nível de recarga esteja completo. Soltando o Botão L você disparará uma Rajada de Laser.

Controle de Visão Analógica



Pressione e segure o Botão Y juntamente com o Botão D para ter um controle completo da ângulo de visão.

Punhalada à Mão-Altera



Enquanto você estiver na ar. posição, simultaneamente o Botão D na direção desejada juntamente com um Botão de Thrust. Seu Personagem atacará nessa direção.

Combilhete Frontal de Meio-Altura



Não se posiciona o Bote-Tiro segurando ao mesmo tempo o Bote-D para cima.

Combilhete para trás



Posiciona simultaneamente o Bote-Tiro e o Bote-D para baixo.

Roleamento de lado



Posiciona simultaneamente o Bote-Tiro e o Bote-D para a esquerda ou direita.

Controles em Baixe D'água

[O Botão Thrust se refere aos Botões A ou C, que ativa as saltos mortais de seu personagem.]

Remar



Pressione o Botão D para mover seu personagem na direção desejada.

Mergulhar



Pressione o Botão B

Subir



Pressione o Botão Thrust

Salto à Superfície



Para pular para fora d'água, pressione o Botão Thrust quando seu personagem estiver na superfície da água

Comçando

Após os Logos do Time Sonic e da CRI ADK, respectivamente, um filme de introdução começará. Pressione Iniciar para sair do filme e trazer o Tela de Título do Burning Rangers.



Seleção de Dados

Se você acabou de ligar ou resetar seu Sega Saturn, o tela de Seleção de Dados aparecerá após o tela de Título. Aqui você poderá selecionar dados de um jogo previamente salvo, ou escolher onde salvar os dados de um novo jogo.



Selecionando um Arquivo de Dados

Primeiro escolha se você deseja salvar os dados do seu jogo num cartucho (cartucho de Backup Sega Saturn – vendido separadamente) ou na memória RAM interna. Pressione o Botão-D para cima ou baixo para selecionar o memória média, e os Botões A ou C para selecionar. Selecione uma localização de memória do mesmo modo. A tela de Seleção de Dados também pode ser acessado do menu de OPÇÕES.

Apagando um arquivo de dados

Para apagar um arquivo de dados, selecione o arquivo de dados, pressionando então o Botão-D para a direita para selecionar a caixa "DELETAR". Pressione o Botão A ou C para apagar.



Seleção de Modo

Pressione o Botão-D para cima ou baixo para selecionar um modo e pressione o Botão A ou C para selecionar. Os modos existentes são MODO de HISTÓRIA, OPÇÕES e CORREIO. Inicialmente, CORREIO não é operante. Esse modo ativa a opção de receber mensagens e distrações daqueles que você tinha salvado.





Pressione a Botão-D para esquerda ou direita para selecionar Shou Amakura ou Tills. Pressione A, C ou Iniciar para selecionar o personagem.

Esopo de Treinamento

A primeira vez que você jogar Burning Rangers, você irá ao Esopo de Treinamento após selecionar o seu personagem. Aqui você irá encontrar a rede da fôrça e aprenderá as técnicas básicas necessárias para entrar em sua primeira missão.



Seleção da Missão

Não começa você pode selecionar somente o Esopo de Treinamento ou a primeira das quatro missões Burning Rangers. Pressione a Botão-D para cima ou baixo para selecionar a missão, selecionando a missão com o Botão A ou C. Uma vez que você tenha completado uma missão, você receberá uma senha que permitirá a você desabilitar os caracteres da geração randômica (veja em Senha da Missão na página 26).



Missão 1

De acordo com as poucas informações que estão vindo à tona, houve uma ruptura no centro da reator na usina de força. O computador central de alguma maneira tomou o controle por completo da usina e dos robôs da série HSI. Você foi mandado para rodar o manopla da parâmetros brilhante, chamuscando as salas da gerador, e as células de combustível superinflamável numa tentativa de desligar a reator antes que toda a lugar exploda.



Missão 2

Um acidente inexplicável ocorreu num laboratório de recursos submarinos. Os Burning Rangers devem ocorrer as instalações de recursos e recuperar os pesquisadores apanhados. Cuidado com os robôs da série Guardiões do laboratório – isso significa dizer que eles atacarão qualquer coisa que se mova.



Missão 3

Uma enorme e silenciosa estação espacial vagueia imponentemente pelo espaço. Dentro, o ar não é tão pacífico – chamas estão começando a se estender por toda a estação, alimentadas com o oxigênio à bordo.

A sua missão é salvar qualquer sobrevivente do morte certa, e eliminar o causa deste terrível incidente.





Tempo

O tempo levado na missão.

Cristais

O número de cristais sobrando.

Cartão de Identificação

Algumas partes da passagem requerem um Cartão de Identificação. O cartão é mostrado como um ícone branco.

Nível de Recarga

Essa opção mostra o nível de Recarga do momento no Pulso de Laser.

Gráfico de Limite de Perigo Total

Uma medida do nível corrente do perigo absoluto. Em cada centésimo de 20%, o calor e a pressão das redondezas chega a um limite que começa a produzir múltiplas explosões.

Barra de Limite de Perigo

Esse indicador mostra a qual parte o meio corrente está do limite de perigo de 20%. A área verde vai encolhendo assim que o limite de 20% vai se aproximando.

Localização Atual

O nome da sala atual ou área.

Habilidades e Técnicas

Rajada/Pulso de Laser

Pulso

Pressione o Botão B para disparar um Pulso que ataca as chamas mais próximas. As chamas extintas por um Pulso se transformam em energia cristalina que pode ser coletada. Mas cuidado: algumas chamas não podem ser extintas por um simples Pulso – uma rajada de laser pode ser necessária.



Rajada de laser

Pressione e segure o Botão B até o nível de recarga chegar ao máximo, solte então para disparar a Rajada de Laser. A Rajada de Laser tem efeito nas seguintes situações:

- **Controlando Inimigos:** Durante missões, você é ocasionalmente confrontado por um inimigo. Pulsos normais não têm efeito nessas situações, mas um pouco de Rajadas de Laser podem fazer o trabalho sem qualquer problema – se você for rápido o bastante.
- **Extinção de Fogo em Longo Alcance:** A Rajada de Laser pode acabar com vários tipos de chamas que pulsos normais não conseguem. Além disso, todas as chamas nas vizinhanças do alvo são extintas. No entanto, a Rajada de Laser é de tamanho poder que toda a energia cristalizada é destruída.

Cristais

A proteção e transporte dos Burning Rangers requer energia cristalina para operar. Quando seu personagem estiver perto de um cristal, este é automaticamente coletado. Cristais aparecem logo após uma chama ter sido extinta mas desaparecem rapidamente. Cristais também podem ser encontrados flutuando em diversas lugares por cada missão. Transporte (veja abaixo) requer um mínimo de cinco cristais.



- Cristais Vermelhos contém uma unidade de energia de cristal
- Cristais Verdes contém cinco unidades de energia de cristal

Transporte

O objetivo principal de suas missões é recuperar sobreviventes apenados. Como um Burning Ranger, você está equipado com um dispositivo de transporte remoto que permite a você transportar sobreviventes à nave Burning Ranger. Para transportar um sobrevivente, simplesmente se aproxime dele.



Nave

- Transporte requer um mínimo de cinco cristais.
- Para garantir o salvamento, até dez cristais serão usados (se você possuir o suficiente).
- Se 10 cristais forem usados no salvamento, você receberá um escudo extra (Continue).

O Sistema de Proteção

Se o seu personagem estiver carregando cristais, ele terá proteção contra controle remoto com dispositivos ou telmigos, todavia, muito contato destrói os cristais e sua proteção é reduzida a zero.

Quando você perde cristais após um evento, eles permanecem por alguns segundos após os quais eles se vaporizam - movendo-se rapidamente para recapturar quantos for possível. Se o seu personagem for pego por uma explosão, tocar chamas, ou for acertado por um inimigo sem ter proteção, grandes danos ocorrem e uma nova proteção é necessária - o jogo retorna à Tela de Novo Tentativo (veja a página 26).



Sistema de Navegação

Seu personagem Burning Ranger está equipada com uma sofisticada unidade de comunicação. Você receberá informações regulares de Chris diretamente da base. Esse é o trabalho dela, guiar o você o melhor que ela puder pelos passagens de labirintos em cada missão.

Pode haver vezes onde você irá necessitar informações com pressa. Nessas horas, pressione o botão X ou Z para uma resposta imediata.

Nota

Pressionando o botão X ou Z logo após receber danos na proteção ativa, um sistema de preservação próprio permitirá ao seu personagem recuperar energia mais rapidamente que o normal, apesar do total de danos sustentados permanecer o mesmo.

Passagens

Algumas portas não podem ser abertas sem que seja ativada uma passagem. Na maioria das vezes, essas passagens estão em qualquer lugar do complexo. Uma vez que você encontrar uma passagem, pressione o Botão B – o Botão de Ação – para ativá-la.



Tela de Nova Tentativa

Se você receber dicas sem uma proteção, a tela de NOVA TENTATIVA aparecerá (já não será que você não tenha mais nenhuma CONDIÇÃO). Se você escolher tentar novamente, seu personagem aparecerá no último ponto de continuação no jogo. Quando você começar a jogar, haverá três continúos restantes à partir do momento que você perder. Se não houver mais nenhum contínuo, a tela de FIM DE JOGO aparecerá.



Sistema do Limite de Estágio de Perigo

Enquanto o tempo progride, o nível de perigo do meio aumenta. O nível de perigo pode ser reduzido pela extinção de disfarces. A explosão de contêineres químicos, tanques de combustível etc., fazem com que o nível de perigo aumente rapidamente.



O Gráfico do Limite de Perigo indica o nível de risco total. Em cada aumento de 20%, o color e a pressão das redondinhas chega num limite que dá início à múltiplas explosões. No entanto, após algumas segundos, as coisas se acalmam novamente – mas somente até o próximo limite de 20%.

Se o Limite Total do Perigo chegar a 100%... uia, rapidamente

Resultado da Missão

Se você conseguir completar uma missão, a tela de Resultado da Missão aparecerá. Você recebe uma taxa de desempenho baseada em quatro critérios:



• RECUPERADOS

○ número de sobreviventes transportados para a base

• CRISTOS

○ número de cristãos que você salvar carregando no fim da missão

• OBJETIVO

○ tempo para conseguir o objetivo da missão

• LIMITE

○ Limite de Perigo no final da missão

A seguinte informação também aparecerá:

• Senha

Uma senha de missão permitindo a você desabilitar as funções do gerador randômico (veja Senha de Missão na página 26)

• Pontuação Total

A performance total de pontuação de 5 (a maior pontuação) a 0 (a menor pontuação)

Na tela de RESULTADOS,

- Pressione o Botão A ou C para iniciar a próxima missão
- Pressione o Botão B para ir à tela de Seleção de Missão
- Pressione o Botão Y para ter a opção de LIGAR/DESLIGAR a tela de Resultados

Senho de Missão

Se você terminar as missões de 1 a 4, a função de geração randômica do jogo muda as mapas de meios de missão, reposicionando sobreviventes e passagens. No entanto, se você quiser jogar uma missão usando o mapa original, entre com o senho dado na tela de Resultado da missão.



Entrada de Senho

Primeiramente, pressione o Botão D para baixo para selecionar a caixa de entrada de senho da parte inferior da tela de Seleção de Missão. Pressione o Botão A ou C para abrir a caixa. Então, pressione o Botão-D para esquerda ou direita para selecionar um personagem, e mudá-lo pressionando o Botão-D para cima ou baixo. Uma vez que você tenha entrado o senho, pressione o Botão A ou C para iniciar aquela Senha de Missão.



CORREIO

Quando você completa uma missão em que você tenha recuperado sobreviventes, você pode receber cartas eletrônicas de alguns dos sobreviventes. Cada novo cartão que chega pode ser acessado selecionando **CORREIO** da Menu Principal.

Você pode revisar os Arquivos de Salvamento escolhendo a **LISTA DE SALVAMENTOS** de **OPÇÕES** na tela de Seleção de Modo. Pressione a Botão L ou R para selecionar o posto da missão, pressione a Botão D para selecionar um arquivo de dados e pressione a Botão A ou C para acessar a tela de Cartão. Pressione a Botão B para retornar às **OPÇÕES**.



TELA DE CORREIO

Selecione **ABRIR** para ler o e-mail selecionado. Se o e-mail estiver aberto, você pode escolher **FECHAR** e escolher outro e-mail. Selecione **SAIR** para retornar à tela anterior.



OPÇÕES

Aqui você poderá configurar muitas características de jogo e configurações. Pressione o Botão-D para cima ou baixo para selecionar uma opção.



• CONTROLE

Pressione o Botão-D para a esquerda ou direita para mudar a configuração do seu Controle de Jogo.

• TESTE DE SOM

Aqui você pode ouvir a música do jogo. Pressione o Botão-D para a esquerda ou direita para selecionar uma faixa, pressionando então o Botão A ou C para tocar a faixa.

• ÁUDIO

Selecione saída de som MONO ou ESTÉREO.

• LISTA DE SALVAMENTO

Acesse a lista dos sobreviventes que você salvou. Selecionando um arquivo particular, você pode ler as mensagens eletrônicas que eles enviam para você. (veja **COMÉDIO** na página 29).

• SELEÇÃO DE DADOS

Selecione dados salvos anteriormente do RAM interno ou do cartão de Backup Sega Saturn (vendido separadamente). Essa é a mesma tela que aparece quando você roda o Burning Rangers pela primeira vez.

• SAIR

Retorna à tela de Seleção de Modo.

Créditos

Desenvolvimento de Produto

Produtor: Keith Palmer

Director ADG: Bobby White

Staff ADG:

Chris Steen-Olsen

Peter Steen-Olsen

Nick Steen-Olsen

Chad Forsch

Naibuko Nabeshima

Gravado em: AudioBanka, Santa Monica

Editores de Script: Jason Kuo, John Kurtz, Keith Palmer

Tradutor Líder: Fernando Valdemano

Tradutores Assistentes Líderes: Bill Beach, Amy Albertson

Tradutores: Mike Dobbins, Howard Gipsan, Jeff Jones, Dennis Lee,

Anthony Lynch, Mike McCallum, Mark Paniagua, Pally Villaloya

Marketing

Gerente de Produto: Andrew Stein

Coordenador de Marketing: Urdyne Stafford

Manual: Abbas Hussain

Agradecimentos Especiais:

John Amerikhan, Sandy Castagnola, Sean Dodge, Jo Ann Eastman,

Eric Hammond, Sheri Hockaday, Kevin Kelly, Lisa Martinez, Jon

Orantes, Heather Ravenberg, Dan Stevens, Sogo On Line, WD

Marketing

Analogies

HTL218 A EV (low grade 2)
NAVIXX TEST (no. 100, 300)
PH5CHRISSE (log 100, 200)

Discussion

[illegible]

Jogo é registrado no U.S. Patent and Trademark Office. Branding Rights: MICROLINE Studio
do Modeling informático do SEGA. Todos os direitos reservados. Este jogo é licenciado
para uso em sistemas Jogo Saturn apenas. ©1998 SEGA. Programado por Digix
Distribuído por Tec Toy.

TEC TOY

SEGA